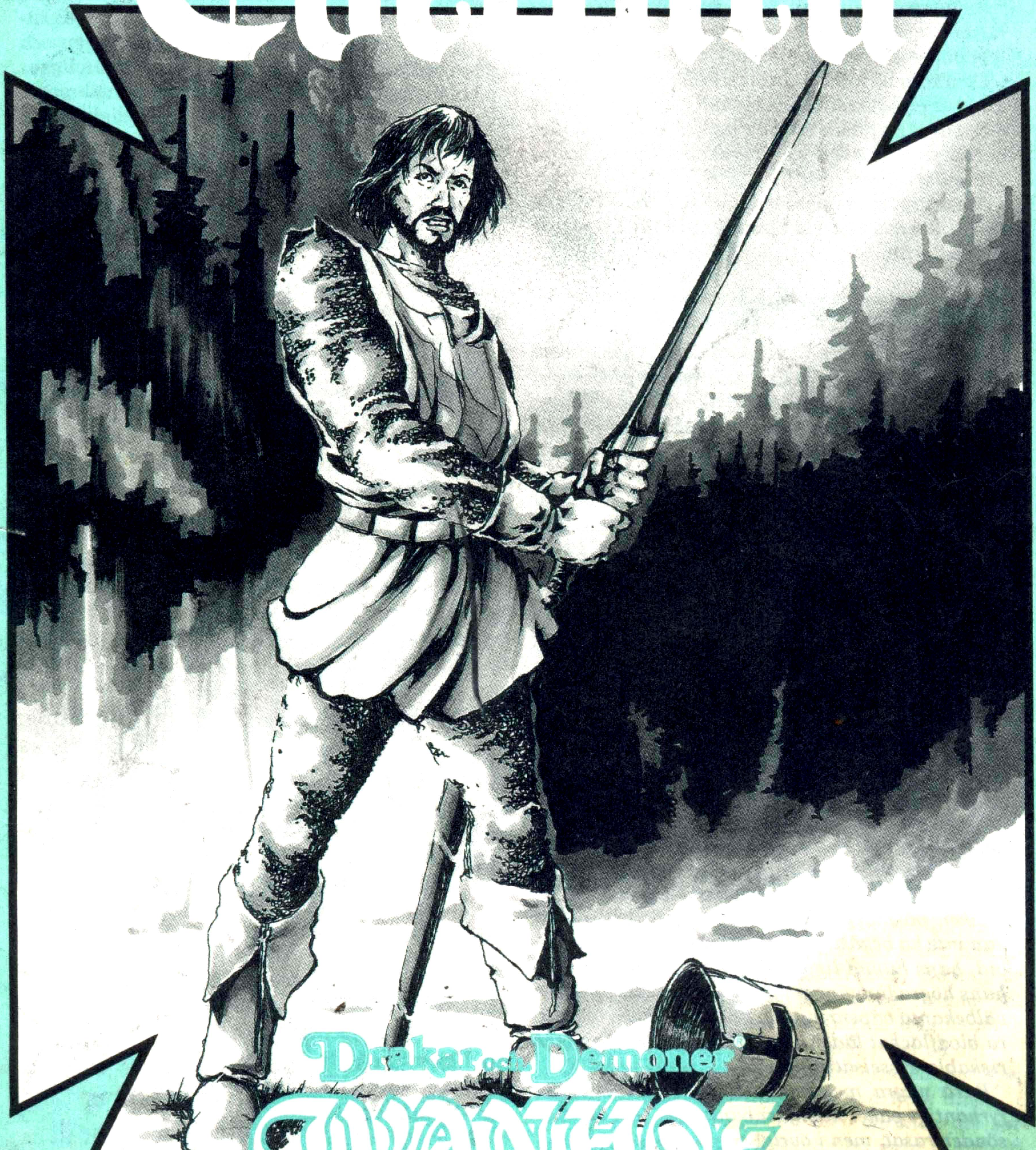
Triangeldrama i
Edelfara



Drakar och Demoner®

IVANHOE

Triangeldrama i Edelfara är ett introduktionsäventyr till Drakar och Demoner Ivanhoe. Antalet rollpersoner, deras yrke och de-ras stridsvana har ingen större betydelse, ävenom skogsvana är ett plus. Äventyret passar utmärkt till en oerfaren SL som inte är van att rollspela sina Spelledarpersoner. Rollpersonerna har en hyfsad lokalkännedom, och de kan därför få se kartan över området (karta I).

Äventyret är uppbyggt i flera delar som inte behöver spelas i någon speciell ordning. SL bör läsa igenom hela äventyret innan han börjar spela det.

De namn på adelsmän som förekommer i äventyret är enligt medeltida modell tagna från deras domäner. Baronen av Eke baroni kallas således baron Eke, greven av grevskapet Jörne kallas greve Jörne, osv.

Äventyret får endast läsas av SL. Den text som är *kursiverad* kan vid lämpligt tillfälle läsas upp för spelarna.

Spelarnas inledning

Ni befinner er av någon anledning på genomresa i de skogsbeklädda södra delarna av grevskapet Edelfara i hertigdömet Pharynx i Zorakin. Dagen är ljum och den vackra vårsolen tittar förtjust fram mellan lövverket högt ovanför den stig ni trampar under era fötter. Fågelsång och och vindens svaga lek i trädtopparna är det enda som stör stillheten i skogen. Ert dagsmål, den lilla byn Sortmund på markis Ridderskors ägor, ligger utanför skogen, en dryg dagsmarsch österut, och alla ser ni fram emot att ta in på dess värdshus Galande Tuppen och få ett hett bad och ett stop sval öl. Trots att ni egentligen inte väntat er det är ni lite besvikna över att ni inte sett några svartfolk på er färd genom skogen.

Plötsligt hojtar en av er till, och ni andra följer med blicken hans finger som pekar in bland träden. Under ett buskage tittar ett par ridstövlar fram, nyputsade och svartglänsande i solen. Då ni kommer närmare ser ni att stövlarna har en ägare. En död ägare. Liket är klätt i en kort grön tunika och ridbyxor. Skaftet från en avbruten armborstpil sticker fram ur hans bröst, och den stora blodfläcken på marken är svartnad och torr. Dådet kan inte ha begåtts för många dagar sedan. Bredvid hans huvud ligger en grön kurirhatt, och på hans högra långfinger sitter hertigens av Pharynx välbekanta vapenring. En axelremsväska i numera blodfläckat läder bekräftar hans fredliga men riskabla sysselsättning.

Bara några meter från liket ligger ett svart, fyrkantigt paket med järnband runt. Ett hörn är söndertrasat, men i övrigt ser det oskadat ut.

Mannen är mycket riktigt en av hertigens kurirer. Om någon av rollpersonerna väljer att öppna väskan kommer de att finna den tom. Mördarna har inte brytt sig om väskans lås utan bara skurit upp dess botten och stulit innehållet. De har dock missat vad de egentligen var ute efter, en tunn depesch inlindad i linneduk och tjärad och därefter förseglad med järntråd och hertigens sigill. Detta är det svarta paket som ligger några meter bort. Tandmärken i ett hörn visar att något vilddjur trott att det var ätbart. Armborstpilen visar sig vid en noggrann undersökning vara gjord av tendi, ett träslag som en person med lokalkännedom vet bara växer lång inne i Torilskogen, och är avbruten på mitten. Några svarta strån ligger på mannens bröst. Pilens spets är hullingförsedd. En person som lyckas med ett Svårt färdighetsslag i Spåra upptäcker stora vargspår runt kroppen, men de leder in i skogen och försvinner.

Depeschen innehåller två pergamentark, det ena ett lejdebrev från hertigen av Pharynx som i korthet säger att alla under hertigs rang ålägges att hjälpa innehavaren av dokumentet. Det gäller en månad framöver.

Det andra dokumentet är ett brev skrivet med en mycket vacker och noggrann handstil, vilket tyder på att en professionell skrivare präntat ned det. Det är skrivet på äkta pergament och är försett med hertigens av Pharynx vaktkaptens sigill.

Det lyder som följer:

Pharynx den tjugotredje dennes
Bäste Ererik!
Befaller Er att skyndsammast utreda mordet på Riddar Kettil och försvinnandet av den pengakista han medförde. Vidtag sedvanlig diskretion. Er hemliga identitet är inte värd att avslöjas.
Var försiktig med greve Edelfara i Glimming, baron Eke i Akershus och markis Ridderskors i Sortmund. Det är troligen någon av dessa som ligger bakom. Undersök vilka motiv de kan ha haft för mordet och stölden, och rapportera därefter till mig i Pharynx.

Bråket mellan baron Eke och greve Edelfara måste få ett slut. Lyckas Ni, skall hertigens lön bliva eder!

Bakgrund

I sydvästligaste Pharynx i Zorakin ligger grevskapet Edelfara. I grevskapets sydliga del ligger de bägge baronierna Eke och Ridderskors, mestadels bestående av skog.

De bägge baronierna har det gemensamt att de gränsar till Torilskogen, som delvis befolkas av svartfolk. Dessa håller sig huvudsakligen gömda i de oländiga områdena i mitten av skogen, där få människor någonsin sätter sin fot.

Sedan några månader tillbaka har förhållandet mellan baron Ragnvalde Görelsson av Eke baroni och dennes greve, välborne Herr Sebestid Natthök av Edelfara, varit minst sagt spänt. Det hela började med att baron Ragnvalde drev bort ett av grevens jaktsällskap från sina ägor med förklaringen att de annars skulle reta upp svartfolken i skogen. Detta kunde förvisso äga sin riktighet, ty svartfolken hade på sistone varit aktivare än vanligt och en av de 'jakter' som greven brukade anordna för sina vänner kunde mycket väl reta upp dem och få dem att anfalla Eke.

Den unge och hetlevrade greven blev dock rasande och förklarade att han inte tänkte ta order från sina underlydande. Han sände flera kallelser till baron Ragnvalde, som dock inte ville komma till grevens hov i Glimming i Styringheim utan ignorerade hans kallelser och skickade en skriftlig förklaring, vilket än mer retade upp greve Edelfara. Denne lät kungöra att baron Eke var fredlös och skickade en styrka om fem riddare och fyrtio man för att med våld föra honom till Glimming. Baronen stängde sig inne i sin borg och skickade i hemlighet budbärare för att söka stöd hos hertigen av Pharynx, som trots att han sympatiserade med baronen ville hålla sig neutral i frågan. Grannen, markis Ridderskors (som av en händelse är gift med greve Sebestids äldsta dotter) beordrades av hertigen att ge baron Eke sitt stöd utan att säga att det var hertigen själv som låg bakom. Han gav vidare markisen och baron Eke en vink om att en 'försoningsgåva' kanske skulle kunna lösa konflikten, och motvilligt samlade den mycket rike och snåle markis Ridderskors ihop 500 guldmynt som skulle skänkas greven av Edelfara för att få slut på konflikten. Skulden skulle senare betalas tillbaka av den något fattigare baron Eke.

En av markis Ridderskors' mindre betrodda män, Riddar Kettil, reste tillsammans med fem soldater mot Glimming för att lämna den stora pengakistan. Efter tre dagar återfanns Riddar Kettil och två av hans män bara några mil från Glimming med halsarna avskurna och utan spår efter vare sig resten av följet eller kistan.

Ingen vet nu vem som ligger bakom dådet, men alla anklagar alla. Enligt baron Eke så skulle greven ha gjort det eftersom han, om konflikten inte skulle ta slut, skulle kunna få laglig kontroll över Eke baroni och kunna sätta upp sin son som ny baron. Ridderskors kan också ha gjort det eftersom han inte ville skiljas från sina pengar och för att han är Edelfaras svärson. Det är dessutom allmänt känt att Riddar Kettil inte drog helt jämnt med sin herre utan vid upprepade tillfällen skämt ut honom.

Greve Edelfara är naturligtvis rasande på baron Eke och tror att denne utfört mordet som ett sätt att undslippa betalningen och dessutom få ett tillskott till kassakistan. Han är medveten om att markisen kan ha utfört dådet, av ekonomiska skäl och för att bli av med Riddar Kettil, men Eke är i hans ögon den självklare dådsmannen.

Markis Ridderskors ser mordet som ett allvarligt hot mot hans ställning, även om Kettil kanske inte var hans allra bäste och skötsammaste riddare så var han ju trots allt hans underlydande. Han är medveten om att greve Edelfara har mycket att vinna på att konflikten inte tar slut, man han är också medveten om att baron Eke har en usel ekonomi och förmodligen inte skulle kunna betala tillbaka de 500 guldmynten. Han sörjer förlusten av pengarna betydligt mer än förlusten av Riddar Kettil.

Sortmund

Redan då ni ser byn på håll märker ni att något är på tok. Alla dörrar och fönster är stängda och gatan genom byn är folktom. Inte ens hundarna är ute, trots att vädret är fint. Då ni kommer närmare ser ni ett stort plakat på det första huset, vagnmakarens bostad:

> **Efterlyses!**
>
> Den person som kan gripa den Vålds man eller de Våldsmän som bragte Riddar Kettil Ormstunga om livet utlovas härmed en belöning om
>
> **TIO GULDMYNT**
>
> — Markis Kristierne Ettilesson
> Ridderskors

Liknande plakat syns på flera ställen runt om i byn. På ett enda ställe finner ni något livstecken; på värdshuset Galande Tuppen, som har öppet som vanligt.

Värdshuset Galande Tuppen

Folket på värdshuset är endast bristfälligt informerade om vad som egentligen har hänt. Fantasier blandas med hörsägen och fakta. De känner till bråket mellan baronen och greven men vet ingenting om att deras egen markis är inblandad. Deras historia om vad som hänt lyder så här:

Ja, de va allså grevens 'högvälborna vänner' som skulle ut å jaga lortingar, ja svartfolk allså, i baronens skogar, men då blev baronen lite sur eftersom dom i så fall kunde bli sura å anfalla *hans borg, lortingarna allså, å han körde iväg grevens vänner å sa att dom inte fick jaga, å då blev dom sura å sa till greven, som blev ännu surare. Ja han hotade till och med att göra Eken, baron Eke allså, fredlös å han sa han skulle komma upp till Glimming, men baronen vägra, å då skicka greven massa soldater å riddare till Akershus, Ekes borg allså. Sen vet ja inte va som hänt.*

Om någon av rollperonerna nämner något om att Kettil hade med sig en pengakista blir alla väldigt nyfikna och börjar fråga. En lång, lite senig man i hörnet börjar ropa om att *"De måste va Eken, de måste va Eken, han ä ju fatti som en kyrkråtta, vettja!"*. Alla stämmer in och debatten skjuter fart. Den ena hemska berättelsen om vad baron Eke gjort sina undersåtar avlöser den andra, och till slut är alla helt överens om att endast den hemske rövarbaronen Ragnvalde Görelsson till Eke kan vara mördaren. Markisen prisas i stora ord, och rollpersonerna kan även höra någon säga att

"Ja visste väl att Eken skulle bli sur när markis Kristierne gifte sig med unga grevinnan Edelfara. Ja har gått å väntat på hämnden hans sen den dan. Å nu kom den, ack, ack, ack! Stackars Kettil! Han va väl inte Etins bästa barn, men ha va nog snäll innerst inne, kommer du ihåg när han...".

Vid närmare förfrågningar kan rollpersonerna få reda på att baron Eke i hemlighet varit mycket förälskad i den unga fröken Edelina Sebestid, greve Edelfaras äldsta dotter. Hon blev dock bortgift till den betydligt mer välbärgade markis Ridderskors, vilket byborna naturligtvis tycker var ett mycket lyckat drag.

Rollpersonerna kan också få veta att markisen inte alltid varit på god fot med sin äldste riddare, Riddar Kettil Ormstunga. Denne har nämligen vid ett flertal tillfällen givit sig ut i grannbyarna och våldgästat och druckit sig redlöst berusad. Markisen har lagt ut stora summor pengar på att gottgöra ilskna bönder, och ingen kan egentligen förstå varför Riddar Kettil fått stanna. Alla i byn har dock redan förlåtit honom, och en av dem uttrycker det som så att *"Han va nog markisens ende rejäle vän, å han kunde ju slåss för fem om de behövdes..."*. Detta är sant. Riddar Kettil var en mycket duktig kämpe.

Ridderskors borg

Om rollpersonerna ger sig upp till borgen för att träffa markis Ridderskors blir de insläppta endast om de säger sig ha nyheter om mordet eller om de visar upp lejdebrevet. De får träffa markisen, som i sitt arbetsrum mycket upprört berättar om sina farhågor.

Naturligtvis var det Eke, den tiggande fattiglappen! Han kassakista är lika tom som huvet hans, och han skulle aldrig haft en chans att betala tillbaka de femhundra guldmynten. Visst, visst, hertigen gick i god för honom och lovade betala tillbaka om inte Eke själv kunde göra det, men hertigen är gammal och hans ämbetsmän är slöa som legerdiska åsnor. Eke, däremot, har ju ingenting att förlora. Han är säkert halvvägs till Kardien nu med mina pengar, mina egna pengar som jag slitit ihop i mitt anletes svett!

Om rollpersonerna frågar om varför just Kettil fick ta hand om pengarna blir markisen lite överrumplad.

Tja... tja, varför inte? Han är, förlåt mig, jag menar, var min bäste riddare... Hans beteende privat hade ingenting med hans tjänst hos mig att göra, även om han nog var till bekymmer ibland, det var han sannerligen... Han var god på spriten, det var han, men han var duktig också, det måste sägas...

Markisen hävdar bestämt att han inte haft några kontakter med greven, mer än det bud han skickat till honom om att pengarna var på väg. Greven hade mottagit budet och besvarat det. Om rollpersonerna ber att få se detta svar går markisen fram till ett skrivbord och halar fram ett papper:

Glimming den tjugonde dennes

Till markis Herr Kristierne Ettilesson Ridderskors

Sagda penningsumma är förvisso till stort gagn för baron Ekes sak. Drar bort mina trupper då pengarna anländer Glimming. Sista ordet lär dock icke vara sagt i och med detta...

— Herr Sebestid Natthök, greve av Edelfara

Markisen säger sig även ha skickat iväg ett bud till baron Eke, men det har han inte fått något svar på. Hans förklaring på detta är att budbäraren naturligtvis inte fick komma förbi grevens soldater, som är helt okunniga om allting.

Om någon av rollpersonerna skulle antyda att greven själv låtit mörda Kettil och tagit pengarna, skrattar han bara och skakar på huvudet.

Visserligen skulle han få Eke då, men något sådant skulle han aldrig sänka sig till. Ni känner kanske till att han är min svärfar...

Om rollpersonerna skulle be att få tala med markisinnan säger Riddersokors att hon för tillfället befinner sig i Pendon på audiens hos kungen.

Akershus

Borgen

Baron Ekes borg ligger majestätiskt på toppen av en femtio meter hög kulle, belägen i utkanten av en kilometerstor glänta i Torilskogen. En väg sling-

rar sig upp mellan terasserade grönsaksodlingar på kullens sydsida. Norr och öster om kullen breder den mörka, lummiga skogen ut sig, och på slätten nedanför har ett halvdussin bönder byggt upp sina gårdar för att bruka den lilla jord som öppningen i skogen erbjuder. Låga sten-murar och gärdesgårdar markerar var tomt-gränserna går.

Tvärs över gläntan flyter en liten bäck, och ungefär mitt på ligger den lilla byn Akershus med den vattendrivna kvarnen som dominerande byggnad.

Nedanför kullen står fem runda tält uppslagna, samtliga med grevens av Edelfara banér vajande från tältstängerna. Ett tiotal hästar står bundna vid uppfarten på vägen upp mot borgen. Lägereldar och glimmande plåtdelar visar att soldater slagit läger här.

Akershus borg består av en huvudbyggnad och ett högt torn, sammanbundna av en två och en halv meter hög mur. Borgens höga position gör den mycket lättförsvarad, vilket tydligen även soldaterna nedanför kullen märkt.

Borgen har stora förrådsutrymmen och kan utan vidare klara av ett par månaders belägring. Den rymmer förutom baron Eke och hans bägge fullvuxna söner även fem soldater. Dessa kunde med endast lätta skador slå tillbaka det första anfallet från grevens soldater, som drog sig tillbaka för att avvakta och invänta nya order.

Om rollpersonerna närmar sig borgen blir de genast bortkörda av grevens soldater, som bara släpper igenom dem om de visar upp sitt lejdebrev. Detta leder i sin tur att rollpersonerna blir beskjutna när de närmar sig borgens port; försvararna kan inte tänka sig att några andra än grevens män släpps fram till portarna. Först efter att ha visat upp lejdebrevet även för dem och efter att ha lämnat ifrån sig sina vapen tillåts de komma in i borgen. De får träffa baron Eke och hans bägge söner i hans studerkammare.

Såå, de lymlarna har vävt ihop ännu en komplott mot mig. Ni förstår väl vad som har hänt: Ridderskors skickade iväg sin hatade riddare med en tom kista och arrangerade så att grevens män tog kål på honom. Och sedan ger de mig skulden! Jag, jag som inte ens visste om några pengar! Just snyggt! Nu har jag dessutom hertigen och markisen mot mig. Just snyggt, alltså! Fattas bara att de smutsiga lortingarna, svartfolken alltså, skall komma och anfalla min kära borg, Etin skall veta att de varit på gång länge med något sådant. Grevens förbannade jaktsällskap skulle varit precis den orsak de behövt för att anfalla mig. Det var det han hade planerade också, den illistige greve Edelfara. Antingen skulle jag tvingas gå honom emot och vägra lyda hans order, eller så skulle mitt land ha blivit skövlat av lortingarna. Sen skulle han med her-tigens hjälp lätt kunnat rensa ut lortingarna och sätta sin egen smutsige son på Akershus. Som det nu ser ut får han väl ändå som han vill, men lita på att vi skall kämpa!

På en fråga om svartfolkens aktiviteter säger baronen att de den senaste veckan strukit omkring i omgivningarna som katter runt het gröt. De har bränt en skogshuggares koja men annars hållit sig förvånansvärt passiva. Flera grupper av orcher och svartalfer har dock siktats i skogarna söder och öster om Akershus. Baronen vet ingenting om den kurir som rollpersonerna fann död, och han känner inte heller till någon Ererik. Han har däremot en soldat i sin borg vid namn Trigorm Detlefsson. Denne väntar sedan några veckor ett brev från sin havande fru i Pharynx.

Byn

'Byn' Akershus är i själva verket bara tre bondgårdar och värdhuset Ekehus som byggts vid kvarnen, som sträcker sitt väldiga hjul ut över den forsande floden. Kvarndammen, som ligger tre meter över själva slättens nivå, sträcker sig över halva slätten och gör den bördig och tacksam för bevattning.

Vid en brygga intill bron över floden ligger några ekor förtöjda, och flera nät och mjärdar på tork visar att floden är fiskrik.

Värdshuset Ekehus är en stor grå byggnad som ligger nedanför kvarnen mitt för bron över floden. En gnisslande mässingsskylt med texten 'Välkommen till Ekehus Gästgiveri' hänger ovan-för dörren. Innifrån de tjocka glasrutorna kommer ett hemtrevligt, flackande sken som från en stor stockvedsbrasa.

Inne i gästgiveriet sitter ett antal godmodiga bönder, både infödda och hitresta, de flesta med en stor ölstånka framför sig. Alla vänder de sig om och tystnar när rollpersonerna kommer in, och en storvuxen karl med ett vajande helskägg reser sig upp och frågar vad de är för ena. Det är tydligt att främlingar inte är välkomna. Först när rollpersonerna försäkrat att de inte har någonting med greve Edelfara att göra blir de erbjudna sittplats. Om de säger att de kommer från Ridderskors reser sig plötsligt alla bönder upp och går sin väg, och värdshusvärden förklarar att han just skall stänga och meddelar att alla rum är fulla, med påpekandet att Ridderskors är Edelfaras svärson.

Bönderna i gästgiveriet vet ingenting om Riddar Kettils öde eller om pengarna från markis Ridderskors. Deras syn på bråket mellan baronen och greven är:

Di der korkade domskallerne bare kom her å skulle jage lortinger, som seden skulle ha anfallet uss, å då kom Eken å körde bort dom å sa att her fick de icke jage, å då blev greven sur å skickte hit ne masse soldater. Si här nu vad di har gjort! Nu har de vart her en vecke, å di har reden plundret

Torgils her bredvid mej. Tvi valen, di vill vi icke have her!

Om rollperonerna berättar för bönderna att markis Ridderskors sänt en stor penningsumma till greve Edelfara för att få slut på konflikten blir de alla mycket förvånade.

Di va välan hertigen som låg bakom de, va? Den snåle girigbuken Ridderskors skulle aldri göre nå sådant om inte hertigen hade bett honom. Han är de snålaste som går på två ben.

Så fort rollpersonerna nämner Riddar Kettils namn skrattar de alla och en utbrister:

Den gynnarn söp välan opp vartenda koppermynt på Galende Toppen, ha, ha...

Om rollpersonerna dessutom nämner att Kettil hittats mördad utan kista tystnar de och säger:

Nå, de e välan bare Ridderskors å greven som tjänar på de. Vår baron har de visserligen knapert, men nå sådant skulle han aldri göra. Ridderskors, däremot, slår ju två flugor i en smäll; han blir av med Kettil å han får tillbake penningarne sine... Greven har ju dessutom fortfarande en goder anledning till att avsätte Eken. De här har di räknat ut klurit, greven å svärsonen hanses...

Ingen av personerna i värdshuset har hört talas om någon Ererik, några är till och med säkra på att det inte finns någon sådan i hela Eke.

Glimming

Borgen

Grevens hovmästare tar emot rollpersonerna redan i dörren till den praktfulla borgen Glimming. När rollpersonerna visar upp lejdebrevet försvinner hovmästaren in genom dörren, och en minut senare återvänder han med greven.

Jaså, ni kommer från hertigen... Vad kan han ha med det här att göra då? En liten intern affär som denna torde väl knappast kunna bekymra honom. Får jag bara en vecka så skall jag nog ha rökt ut den slemme ormen Eke ur den håla han gömmer sig i. Ni vet, han börjar verkligen fresta på mitt tålamod. Inte nog med att han ignorerar mina kallelser, han gräver dessutom sin egen grav... jag antar att ni hört talas om välborne Riddar Kettils tragiska öde, ack, ack, det är en hård värld vi lever i. Det var precis vad man kunde vänta sig från Eke, hans skulder kväver honom, ni vet. Nog om detta, mina herrar, får jag fråga om anledningen till detta oväntade och hedrande besök?

Om rollpersonerna frågar om anledningen till jakten svarar greven helt enkelt att *”Lite underhållning måste man ju bjuda sina gäster på. En av dem föreslog en jakt, och jag tyckte det var en utmärkt idé! Vem kunde ana att stackars Eke skulle ta så illa upp? Oroa sig för några smutsiga svartfolk, pyttsan! Den fattiglappen var bara rädd att de skulle fälla någon av de hjortar han håller som så dyrbara.”*

På frågan om vems förslag det var avfärdar greven den med kommentaren *”Snälla ni, tror ni verkligen jag lägger såna trivialiteter på minnet. Men när jag tänker efter tror jag faktiskt att det var min hovmästare som föreslog det.”*

Vid en utfrågning av hovmästaren säger han att han fick ett brev från en viss Herr Styrbiorn, andre sonen till greven av Ulfvenberg i nordligaste Pharynx. Denne skulle anlända som gäst till Glimming några dagar efteråt, men dök aldrig upp. Jakten genomfördes ändå som planerat. Brevet är tyvärr bortslängt, men hovmästaren kan för några silvermynt dra sig till minnes att den var skriven med ganska ful och spretig handstil med många stavfel, vilket han skyller på nordlänningarnas dåliga bildning.

Greven är naturligtvis helt ovetande om omständigheterna kring mordet på Kettil, men han gör allt för att leda in spåret mot Eke.

Byn

Nere i byn är man, till skillnad från i Sortmund och Akershus, inte odelat lojal mot sin herre. Flera bybor misstänker att det mycket väl kan ha varit greven som lät mörda Riddar Kettil, med eller utan markis Ridderskors' godkännande, för att ta pengarna och hålla bråket vid liv.

Mja, no kan man sie att han tjener på de, baron Eke hamnar ju på pottan för de. Nu kan nog inget hindra greven. Han är van att få som han vill, förstår ni.

Svartfolk

På vägen genom skogen mellan Akershus och Sortmund ligger ett flertal svartalver och orcher beredda för att råna vägfarande och för att, då signalen kommer, rycka fram och anfalla människokrypen i Eke. En stor och välorganiserad offensiv mot området är mycket riktigt i antågande. Risken för att rollpersonerna blir anfallna är ganska liten om de är väl rustade (fler än två krigare med metallrustning), men i annat fall kommer de att anfallas ungefär halvvägs mellan skogsbrynet och Akershus, oavsett vilken väg de tar.

Om de är väl rustade upptäcker en av rollpersonerna plötsligt ett fragment av ett papper liggandes på vägen vid ovan nämnda ställe. Då alla stannar upp och lyssnar kan de svagt höra några grymtningar liknande ett vildsvins några hundra meter in i skogen. Om de beslutar sig för att undersöka finner de ytterligare pappersbitar som med några meters mellanrum leder in bland träden. Det är omöjligt att se vad det stått på de små och kladdiga pappersbitarna. Om rollpersonerna följer lapparna eller fotspåren på marken kan de så småningom se fem orcher traska inne i skogen, på väg söderut. En av dem går och tuggar på något, som av de efterlämnade spåren på marken att döma är ett brev eller en bok. Bara en idiot är okunnig om att orcher varken kan läsa eller skriva.

Om rollpersonerna, hur de än hamnat i strid mot orcherna, klarar av striden kommer flera frågetecken förmodligen att rätas ut. Om de inte lyckas döda alla orcher i striden är det synd för dem; orcherna slåss till sista blodsdroppen och ger ingen pardon.

Ledarorchen (han som gick och tuggade på pappret), bär i en liten skinnpung i sin ryggsäck tio glittrande guldmynt med hertigens av Pharynx stämpel. Papprena han hade i handen är resterna av två brev, det ena från en skräddare i Pharynx till mjölnaren i Akershus, som i sin enkelhet meddelar att hans mantel är klar 'om lördag', det andra ett glödande kärleksbrev från en fru Brigetta Hansdotra i Kessirel utanför Pharynx till Trigorm Detlefsson, menig soldat i Akershus fästning.

Om rollpersonerna lyckas ta någon av orcherna tillfånga, och dessutom lyckas konversera med honom på orchiska, kan han tänkas avslöja var deras ledare finns och att ett anfall mot Akers-hus planeras. Därefter kommer han på andra tan–kar och biter tungan av sig själv.

Sanningen

Vad som egentligen hänt är detta:

För tre veckor sedan började Lekh, ledaren för svartalferna i Torilskogen, smida planer för ett plundrings- och erövringståg norrut, främst med de skogsbeklädda delarna av Eke och Ridderskors i kikaren. Genom ett falskt brev till greve Edelfara gav han honom idén att skicka ut ett jaktsällskap söderut, samtidigt som han lät några ur en underlydande orcherstam bränna en isolerat belägen skogshuggarstuga. Greven tyckte det var en utmärkt idé att reta upp baronen och lät några av sina gästande vänner ge sig av på en nöjesjakt.

Effekten blev den väntade. Baron Eke blev skrämd av svartfolkens aktivitet och körde bort grevens jaktsällskap, med en svårartad motsättning som följd. Ett litet streck i Lekhs räkning var dock att baronen vägrade lämna sin borg utan istället stannade kvar och lät grevens trupper komma till Akershus. Lekhs ursprungliga plan var att anfalla Akershus i baronens frånvaro, men han tvingades nu göra om sin plan och utnyttja det faktum att konflikten hårdnade ytterligare.

En morgon kom en av de orcher som Lekh avdelat för att bevaka vägen mellan Sortmund och Akerhus till lägret med en kurirväska, innehållande ett brev från markisen till baronen. Brevet berättade om Ridderskors' planer att försona de bägge med pengakistan, och Lekh såg sin chans att förvärra det hela ytterligare. Att Riddar Kettil var ett problembarn hade han ingen aning om, men det visade sig vara en lyckträff. Han gav sig personligen av norrut för att lägga sig i bakhåll för pengatransporten.

Överfallet på den bakfulle Riddar Kettil och hans anhang gick efter förväntan, och vid sin återkomst till lägret i skogen fick han veta att orcherna dödat ytterligare en budbärare på väg från Sortmund till Akerhus. Detta var den hertigliga kurir som rollpersonerna fann död. Ledaren för orcheravdelningen visade upp de två brev som kuriren haft i sin väska och sade att det var allt han hade haft med sig. Orcherna hade inte upptäckt depeschen som satt fastnaglad under kurirens tunika.

Lekh räknar nu med att greven skall anfalla Akershus i full skala, och håller hela sin styrka av orcher och svartalfer redo i skogen söder om Akershus. Svartfolkens anfall skall ske då de bägge stridande sidorna skadat varandra tillräckligt mycket för att vara ett lätt byte. Lekh räknar kallt med att de tre högdragna adelsmännen är för stolta för att samarbeta, vilket är en förutsättning för att hans egen inblandning skall upptäckas. Lekh har ingen aning om att hertigen är inblandad, de bägge breven från Pharynx var rent privata och markisens brev till baronen sade bara att det var hertigens förslag.

Lekhs underlydande, orcherna som bevakar vägen mellan Akershus och Sortmund, begår dock två allvarliga misstag. För det första missar de depeschen från hertigen till Ererik, för det andra anfaller de (eller låter sig anfallas) av rollpersonerna.

Ledtrådar

Kuriren

Ledtrådar och bevis som leder till mordets uppklarande är ganska svåra att hitta. Armborstpilen i kuriren kan spåras till svartfolken, tandmärkena i depeschen likaså, om man frågar rätt person, t ex baron Eke som har stor erfarenhet av svartfolken i hans skogar. Guldmynten i ledarorchens pengapung och breven han tuggar på kan ge en vink om att han träffat Kettil och kuriren. Just hans förkärlek till att äta papper torde kunna tända ett ljus hos rollpersonerna, såvida de upptäckt att det inte är ett vilddjur som tuggat på depeschen.

Ulvarnas fotspår runt liket behöver inte betyda något, inte heller resterna av den svarta pilfjädern på den dödes bröst. Det faktum att ingenting är stulet från liket och att hans kurirväska är uppskuren torde kunna betyda att förövarna av dådet haft en bestämd uppgift, att stjäla kurirens meddelande, men samtidigt motsäger den kvarlämnade depeschen detta. Förklaringen är enkel; ingen av orcherna har någonsin sett en depesch, och ledaren trodde helt enkelt det var ett brödstycke, men gillade inte tjärsmaken.

Riddar Kettils lik

Riddar Kettils lik ligger i kapellet i Sortmund och väntar på begravning. Han har blivit skjuten i bröstet av en pil som gått rätt igenom både ringbrynjan och kroppen och ut på andra sidan, vilket tyder på att skytten stått på mycket nära håll och haft ett mycket kraftigt armborst. Denna iakttagelse gör vem som helst som lyckas med en normal INT-kontroll. Liket är rengjort och blomsterprytt och inga andra tecken på våld än det ovanligt stora skotthålet syns. Såret har mycket sargade kanter, och en noggrann undersökning (en lyckad svår INT-kontroll) kan ge vid handen att pilen varit hullingförsedd. En undersökning av brottsplatsen ger ingenting, eftersom hundratals människor redan varit där och tittat.

Orcher

Det är mycket viktigt att SL ordnar ett möte mellan rollpersonerna och de orcher som bevakar vägen mellan Sortmund och Akershus. De guldmynt som ledarorchen bär med sig kan vid en förfrågan hos markisen spåras till hans kassakista. Orchens kärlek till papper som föda är en visserligen långsökt ledtråd men ändå ett litet spår. Både ortsbefolkningen och baronen i Eke kan upplysa om att hullingförsedda pilar bara används av svartfolk. När rollpersonerna får se Lekhs arbalest torde de dessutom kunna räkna ut hur Kettil blivit skjuten.

Villospår

Om SL märker att rollpersonerna alltför lätt har kommit på gåtans lösning kan han lägga ut några villospår för att förvirra dem en smula. Spår som leder mot baronen kan vara t. ex. att rollpersonerna möter en budbärare på väg mot Akershus. Budbäraren kommer från baronen av Jörne, söder om Eke, och skall driva in en skuld på 200 guldmynt som baron Eke lovat betala igen denna vecka.

Spår mot markisen kan t. ex. vara en bonde som av någon anledning börjar språka med rollpersonerna. Bonden kan frivilligt ta kontakt med rollpersonerna för att ge dem en ledtråd, eller så kan rollpersonerna höra talas om att bonden har ett horn i sidan till markisen. Bonden berättar:

För nåre dager siden kom Kettil inklampendes i min storstuga, just som vi skolle till å äte midda. Han ville ha mat å en säng å min yngsta dottra som sängvärmare. Ja blidde ju sur å försökte mota ut han, men han va fuller å drog opp sin dolk å skar av mig halve örat mitt, ja de gjorde han. Till kvällen lyckades ja skicke iväg Lill-drängen till Ridderskors, som kom i gryningen med följe. Då han börja skälla ut Kettil så sa denne någe som fick mi att undre lite. De va ”... men fader, du va minsann inte perfekt i din ungdom heller, va?”, å då skrek markisen ”Du har vanärat mi, usle oäkting, försvinn ur min åsyn och vise di aldri mer i min närhet!”. *Siden slängde markisen en pung me 100 silverdaler åt mi, och siden så vände han på klacken å gick.*

En ledtråd som leder mot greven kan vara t.ex. att rollpersonerna lägger märke till ett arbalest som står lutat mot ett tält i soldaternas läger i Akershus. Bredvid arbalestet finns ett pilställ med fem hullingförsedda pilar.

Upplösning

Med hjälp av ledtrådarna från adelsmän och ortsbefolkning i Edelfara torde rollpersonerna lätt finna misstankar mot baronen, markisen och greven för mordet på Riddar Kettil. Ledtrådarna mot svartfolken är mer knapphändiga, och SL måste verkligen se till så att en strid uppstår så att rollpersonerna kan finna guldmynten och breven. Det är ingen som egentligen misstänker svartfolken, men både baronen och bönderna i Akershus har sett dem stryka omkring i skogarna, vilket är mycket ovanligt och ett oroande tecken. Att de dessutom anfallit en skogshuggare och en kurir är helt otroligt och har inte hänt på flera år.

Att finna vägen till svartfolkens läger är inte särskilt svårt, det räcker med att klara ett normalt färdighetsslag på Spåra, och lyckas rollpersonerna dessutom övertala grevens soldater att sluta vapenvila med baronen och istället anfalla svartfolken är det ingen match att driva in dem i skogen igen. Lekhs inflytande över sina män är begränsat och vid tecken på motgång flyr alla. Om rollpersonerna försöker smyga sig in i lägret på egen hand och ta Lekh tillfånga bör SL uppmuntra dem och vara ovanligt snäll, men är de tillräckligt dumdristiga för att göra ett frontalangrepp utan stöd från grevens soldater bör han inte visa någon nåd. Deltar grevens soldater i anfallet kommer endast de disciplinerade orcherna och de tio svartalferna att slåss. Lekh flyr, och i tumultet bör rollpersonerna få en chans att upptäcka detta och ta upp förföljandet. Lekh rider på en dresserad ulv med samma egenskaper som typvärdena i Monsterboken, sid 15.

Om rollpersonerna inte kommer på svartfolken och inte lyckas uppskjuta grevens planer på anfall, kommer hans soldater att storma Akershus genom en bräsch i muren, uppslagen av en katapult. Då striden börjar ebba ut störtar svartfolksarmén ut ur skogen, och de tjugo överlevande i Akershus kommer inte att ha stora möjligheter att stoppa dem. Om rollpersonerna är närvarande vid stormningen av borgen kan de naturligtvis ha betydelse för stridens utgång. Om svartfolken anfaller blir striden kort och intensiv och försvararna blir ganska lätt övermannade, såvida inget drastiskt händer, t. ex. att Lekh, hans svartalfer och flera elitorcher stupar på en gång. Lekh har vett nog att leda sina trupper effektivt och pekar ut riddare och stridsvana rollpersoner för sina bågskyttar och elitkrigare. Han själv använder sitt arbalest så länge ingen motståndare är i närheten. Eventuella hästar är de svartfjädrade, hullingförsedda armborstpilarnas första mål.

Om svartfolken anfaller borgen och rollpersonerna inte lyckas fly är äventyret slut, Lekh har beordrat att ingen pardon skall ges.

Spelledarpersoner

OBS! Om du inte har tillgång till Expert-reglerna så måste du modifiera SLP:na en smula, eftersom färdighetsvärdena uttycks olika och det finns flera färdigheter som är nya för Expert.

Multiplicera alla Färdighetsvärden (FV) med 5 för att få fram GCL. För rustningar, använd den rustning som personerna bär på sin bröstkorg. En Soldat har 12 på alla grundegenskapsvärden, bär nitläderrustning och har 60% CL med bredsvärd och 50% CL med normal sköld. Han har 11 KP.

Baron Herr Ragnvalde Jörelsson till Eke

Baron Ragnvalde är en kraftig man till både kropp, ord och handling. Han har burrigt mörkbrunt hår och ett stort helskägg. Vanligtvis är han bullrig och burdus och skrattar ofta och ljudligt, men bråket med greven har förmörkat hans sinne. Han är en skogens man och ogillar de flesta försoffade adelsmän. Han är trettiofem år och har två söner i tonåren. Han ser sig snarare som en talesman för och organisatör av folket i Eke än en härskare. Det faktum att han talar med folket och inte tar ut maximala skatter har gjort honom mycket populär bland folket i Eke, men också impopulär hos andra adelsmän. Skattelättnaderna förklarar han med att han inte vill ta ut mer än vad han behöver. Han ger intryck av att vara en man som gör lite som han vill.

STY	17	SMI	16	KAR	12
STO	14	INT	13	SB	1T4
FYS	14	PSY	11	KP	14

Vapen	**FV**	**Skada***
2 Nävar	10	1T3
1 Spark	9	1T6
Lans	11	1T10+1
Långbåge	17	1T8+1
Bredsvärd	14	1T8+1
Normal Sköld	10	—

Kroppsdel	**Skydd**	**Abs***	**KP**
Huvud	Öppen hjäl m	4	5
Höger Arm	Läder	2	4
Vänster Arm	Läder	2	4
Höger Ben	Läder	2	5
Vänster Ben	Läder	2	5
Mage	Ringbrynja	6	5
Bröstkorg	Ringbrynja	6	5

Förflyttning: L10
Svärdshand: Höger
Färdigheter: Administration 14, Heraldik 4, Läsa/Skriva zorakiska B4, Läsa/Skriva kardiska B2, Schack & Brädspel 10, Värdesätta Vapen/rustningar 10, Sjunga & Spela Luta B3, Tala zorakiska B5, Tala kardiska B2, Överklasstil 10, Hoppa 21, Klättra 19, Smyga 20, finna dolda ting 14, Upptäcka fara 20, Jaga 16, Rida 20, Simma B3, Spåra 7, Överlevnad Skog 14.

Markis Herr Kristierne Ettilesson till Ridderskors

Markis Ridderskors är en distingerad äldre herre som endast i teorin styr sitt baroni. I praktiken är det hans unga, mycket vackra hustru Linna som sköter politiken. Markisen är mycket rik men också mycket snål, och det är alltid med stor ängslan som han låser upp sin stora kassakista. Han är mycket mån om folket och gör sitt bästa för att de skall betala sina skatter utan att klaga.

Hustrun Linna Sebestidsdotter Natthök är äldsta dotter till greve Edelfara och till skillnad från sin make en mycket bestämd person som vet vad hon vill och får sin vilja igenom. Hon älskar sin make men tycker ofta att han är en oduglig styresman, alldeles för feg för att kunna blanda sig i politiken. Hon är dock nöjd med sin lott som markisinna.

STY	12	SMI	11	KAR	10
STO	15	INT	12	SB	—
FYS	10	PSY	9	KP	13

Vapen	**FV**	**Skada***
2 Nävar	6	1T3
1 Spark	7	1T6
Långbåge	12	1T8+1
Bredsvärd	7	1T8+1
Tornerlans	13	2T6
Normal Sköld	9	—

Kroppsdel	Skydd	Abs*	KP
Huvud	Inget	0	5
Höger Arm	Inget	0	4
Vänster Arm	Inget	0	4
Höger Ben	Inget	0	5
Vänster Ben	Inget	0	5
Mage	Tjockt tyg	1	5
Bröstkorg	Tjockt tyg	1	6

Förflyttning: L10

Svärdshand: Höger

Färdigheter: Administration 10, Heraldik 5, Läsa/Skriva zorakiska B4, Läsa/Skriva kardiska B4, Schack & Brädspel 16, Värdesätta Konstverk/tavlor/skulpturer 6, Tala zorakiska B5, Tala kardiska B2, Överklasstil 14, Jaga 11, Rida 18, Simma B5.

Greve Herr Sebestid Natthök till Edelfara

Greve Sebestid Natthök är en ung, bortskämd spoling som uppvisar en skrämmande brist på ansvarskänsla och omdöme. Han är bokstavligt talat född med guldsked i munnen men har trots en utmärkt bildning inte fått mycket vett i sig. Trots hans rena och ädla drag gör hans gulaktiga hy och klena kroppsbyggnad att han ser ut som en sjukling, och hans hälsa är heller inte den bästa. Han är en stor vän av jakt och tornerspel och älskar att anordna överdådiga fester och storslagna torneringar. Han är en typisk adelsman och har ett aktat namn bland sina kollegor. Gentemot sina underordnade och alla icke-adliga uppvisar han en överlägsen attityd, och han är måttligtpopulär bland ortsbefolkningen

STY	8	SMI	15	KAR	16
STO	12	INT	9	SB	—
FYS	7	PSY	17	KP	10

Vapen	FV	Skada*
2 Nävar	5	1T3
1 Spark	4	1T6
Bredsvärd	7	1T8+1
Långbåge	13	1T8+1
Tornerlans	15	2T6
Normal sköld	10	—

Kroppsdel	Skydd	Abs*	KP
Huvud	Inget	0	4
Höger Arm	Inget	0	3
Vänster Arm	Inget	0	3
Höger Ben	Inget	0	4
Vänster Ben	Inget	0	4
Mage	Inget	0	4
Bröstkorg	Inget	0	5

Förflyttning: L10

Svärdshand: Höger

Färdigheter: Administration 7, Heraldik 16, Läsa/skriva zorakiska B3, Läsa/skriva kardiska B3, Schack & Brädspel 6, Tala zorakiska B5, Tala kardiska B5, Överklasstil 20, Övertala 14, Jaga 14, Rida 12, Simma B2, Spåra 2.

Lekh, Svartalfshövding

Lekh är i sanning en mycket ovanlig svartalf, utrustad med ett intellekt som för svartalfer nästan är unikt. De flesta tror att han är en korsning mellan en svartalf och en vanlig alv, vilket skulle förklara hans intelligens och personliga utstrålning. Han är en klipsk och hänsynslös ledare som håller samman sina underlydande med en järnhård disciplin. Greppet över dem är dock inte fastare än att de flesta flyr vid motgångar.

Lekhs enorma fötter gör att han har en karakteristiskt vaggande gång.

STY	14	SMI	17	KAR	14
STO	12	INT	13	SB	—
FYS	15	PSY	9	KP	12

Vapen	FV	Skada*
2 Nävar	7	1T3
1 Spark	16	1T6
Arbalest	10	3T6+3
Långspjut	13	1T10+1
Stridsklubba	12	1T8
Rundsköld	10	—

Kroppsdel	Skydd	Abs*	KP
Huvud	Öppen hjälm	5	5
Höger Arm	Nitläder	3	4
Vänster Arm	Nitläder	3	4
Höger Ben	Nitläder	3	5
Vänster Ben	Nitläder	3	5
Mage	Metallkyrass	8	5
Bröstkorg	Metallkyrass	8	6

Förflyttning: L10

Svärdshand: Vänster

Färdigheter: Läsa/skriva zorakiska B2, Läsa/skriva svartiska B4, Bluff 9, Förhöra 13, Tala zorakiska B3, Tala svartiska B5, Gömma sig 19, Hoppa 18, Klättra 18, Smyga 18, Finna dolda ting 13, Upptäcka fara 16, Rida 10, Spåra 12.

Orcher

Lekh har fyrtio orcher under sitt befäl, de flesta odiscpilinerade men ett tiotal mycket vältränade. De sistnämnda kommer att slåss till sista blodsdroppen och har genomgående 2 poäng bättre grundegenskaper och färdighetsvärden än en normal orch. De har Rida 8 och använder stora ulvar. Ett dussin av orcherna bär förutom kortspjut och sköld, eller kroksabel och sköld, ett lätt armborst. Pilarna är hullingförsedda och gör 1 poäng extra i skada. En vanlig orch har FV 6 på alla vapen, en elitorch FV 8.

För egenskapsvärden, se Grundreglerna sid. 58.

Svartalfer

Förutom orcher har Lekh även tio svartalfer under sig, samtliga elitsoldater från hans egen stam. De uppvisar en tapperhet som är ytterst sällsynt hos svartfolk och kommer att skydda Lekh med sina liv om det behövs. Deras grundegenskaper ligger 3 poäng över typvärdet och de har alla omkring FV 10 på sköld och ett handvapen. En svartalf har FV 8 på alla vapen.

För egenskapsvärden, se Grundreglerna sid 61 eller Monsterboken sid 43.

Normal riddare

Baron Ekes bägge söner och greve Edelfaras fem riddare i Akershus betraktas som sådana.

STY	16	SMI	14	KAR	11
STO	11	INT	11	SB	1T4
FYS	15	PSY	11	KP	14

Vapen	**FV**	**Skada***
2 Nävar	9	1T3
1 Spark	9	1T6
Lans	14	1T10+1
Bredsvärd	14	1T8+1
Normal sköld	10	—

Kroppsdel	**Skydd**	**Abs***	**KP**
Huvud	Tunnhjälm	8	5
Höger Arm	Metallskena	8	4
Vänster Arm	Metallskena	8	4
Höger Ben	Metallskena	8	5
Vänster Ben	Metallskena	8	5
Mage	Ringbrynja	6	5
Bröstkorg	Ringbrynja	6	6

Förflyttning: L10

Svärdshand: Höger

Färdigheter: Administration 7, Heraldik 5, Läsa/ skriva zorakiska B5, Läsa/skriva kardiska B4, Schack & Brädspel 10, Värdesätta Vapen/ rustningar 10, Sjunga & Spela B3, Tala zorakiska B5, Tala kardiska B3, Överklasstil 10, Jaga 10, Rida 10.

Soldat

Greve Edelfara har fyrtio man i Akershus, och baron Ragnvalde har sju. Markis Ridderskors kan, om rollpersonerna lyckas övertala honom, undvara tio soldater för ett anfall mot endera sidan.

För värden, se sid 73 i EDD, Soldat.

Extra färdighet: Rida 6.

Bonde

STY	13	SMI	11	KAR	11
STO	11	INT	11	SB	—
FYS	11	PSY	11	KP	11

Vapen	**FV**	**Skada***
2 Nävar	6	1T3
1 Spark	6	1T6
Kortspjut eller kortsvärd	6	1T6+1

Kroppsdel	**Skydd**	**Abs***	**KP**
Huvud	Inget	0	4
Höger Arm	Inget	0	3
Vänster Arm	Inget	0	3
Höger Ben	Inget	0	4
Vänster Ben	Inget	0	4
Mage	Inget	0	4
Bröstkorg	Inget	0	5

Förflyttning: L10

Svärdshand: Varierar

Färdigheter: Hantverk 8, Läsa/skriva zorakiska B3, Värdesätta 10, Köpslå 10, Tala zorakiska B4, fiska 8, Jaga 12, Rida 4, Simma B2, Spåra 5, Överlevnad Skog 6.

> * Om det alternativa stridssystemet i Drakar och Demoner Ivanhoe används kan dessa siffror ignoreras.

Platser

Sortmund

Sortmund är en liten slumrande by med ungefär 200 innevånare i 30 byggnader. Den ligger mellan två kullar, borgkullen i väst på vilken markis Ridderskors' förfäder byggt upp familjeborgen och kvarnkullen i öst där markisens kvarn står. Den lilla sjön Kärkel ligger på byns västra sida och erbjuder ett mycket gott skydd mot angrepp. Vägar norrut och söderut ger förbindelse med Glimming och Pharynx i norr och Pendon och Framhundra i söder.

Sortmund styrs direkt av markisen och hans vaktkapten, som bor nere i byn håller reda på allt och alla. Byn fungerar främst som handelsplats för grönsaker och fisk från sjön och som samlingsplats för hantverkare. Ridderskors är en jordbruksbygd och landskapet runt omkring byn är mycket flackt. Alla i byn känner varandra och byteshandel är vanligare än att man köper saker med pengar.

Priserna i byn är vid kontant betalning högre än normalt, eftersom hantverkarna måste åka iväg någon annanstans för att kunna göra sig av med pengarna. Värdshuset är betydligt proprare och renare än tavernan, men på bägge ställena serveras god och enkel mat. Rummen på värdshuset är hemtrevliga men rumsbetjäningen obefintlig.

1. Markis Ridderskors' borg
2. Garvare och lädermakare (pälshandlare)
3. Bonde
4. Ladugård
5. Vagnmakare
6. Bonde
7. Hyrstall och svinstia
8. Redskapsbod
9. Ladugård
10. Bonde
11. Vedbod
12. Bonde
13. Ladugård
14. Skrivare och målare (illuminatör)
15. Grönsaks- och kryddhandlare
16. Tavernan Bildhuggaren
17. Skräddare
18. Krukmakare och stenhuggare
19. Skomakare (lädermakare)
20. Grönsaksodlare
21. Boskapshandlare
22. Väderkvarn och markisens mjölnare
23. Smed och hovslagare (vapen- och rust ningssmed)
24. Diversehandlare
25. Bagare
26. Repslagare och borstbindare
27. Bonde
28. Snickare och tunnbindare
29. Bryggare
30. Vaktkaptenens hus
31. Värdshuset Galande Tuppen
32. Slaktare
33. Diversehandlare
34. Nätmakare och fiskförsäljare
35. Fiskare
36. Kaplanens hus
37. Kapellet

Akershus

'Byn' Akershus är i själva verket bara tre bondgårdar och ett värdhus som byggts vid den stora kvarnen, till vilken de flesta bönder i hela Eke skickar sitt spannmål för malning. Skogen hindrar effektivt allt bruk av väderkvarnar i Eke baroni och vattnet är inte tillräckligt strömt någon annanstans för att kunna driva ett kvarnhjul.

Borgen, som byggdes av baron Ekes avlägsne släkting Aker för åtskilliga hundra år sedan, är tänkt som ett skydd mot invasioner söderifrån och var ursprungligen bara ett befäst hus. Senare byggdes tornet till och som skydd mot väder, vind och fiender på den kala kullen byggdes så småningom även en mur mellan byggnaderna.

Värdshuset Ekehus har ett fåtal rum att hyra ut, mestadels nyttjade av bönder från andra delar av Eke som kommit till Akershus för att få sin säd malen. Man serverar stora portioner husmanskost till ett lågt pris. Värdshusets öl är känt vida omkring.

1. Borgen
2. Kvarnen
3. Värdshuset Ekehus
4. Bondgårdar
5. Ladugårdar
6. Redskapsbodar
7. Soldaternas tält
8. Riddarnas tält

Glimming

Greve Edelfaras borg Glimming är belägen vid vägskälet mellan de två stora vägarna i Edelfara; den i nord-sydlig riktning mellan Framhundra och filtofia och den som går österut mot Pharynx. I vägskälet ligger även värdshuset Kräklan & Svärdet, flitigt anlitat av vägfarande och närboende. Värdshuset har rum att hyra ut och serverar god och mättande mat till normala priser.

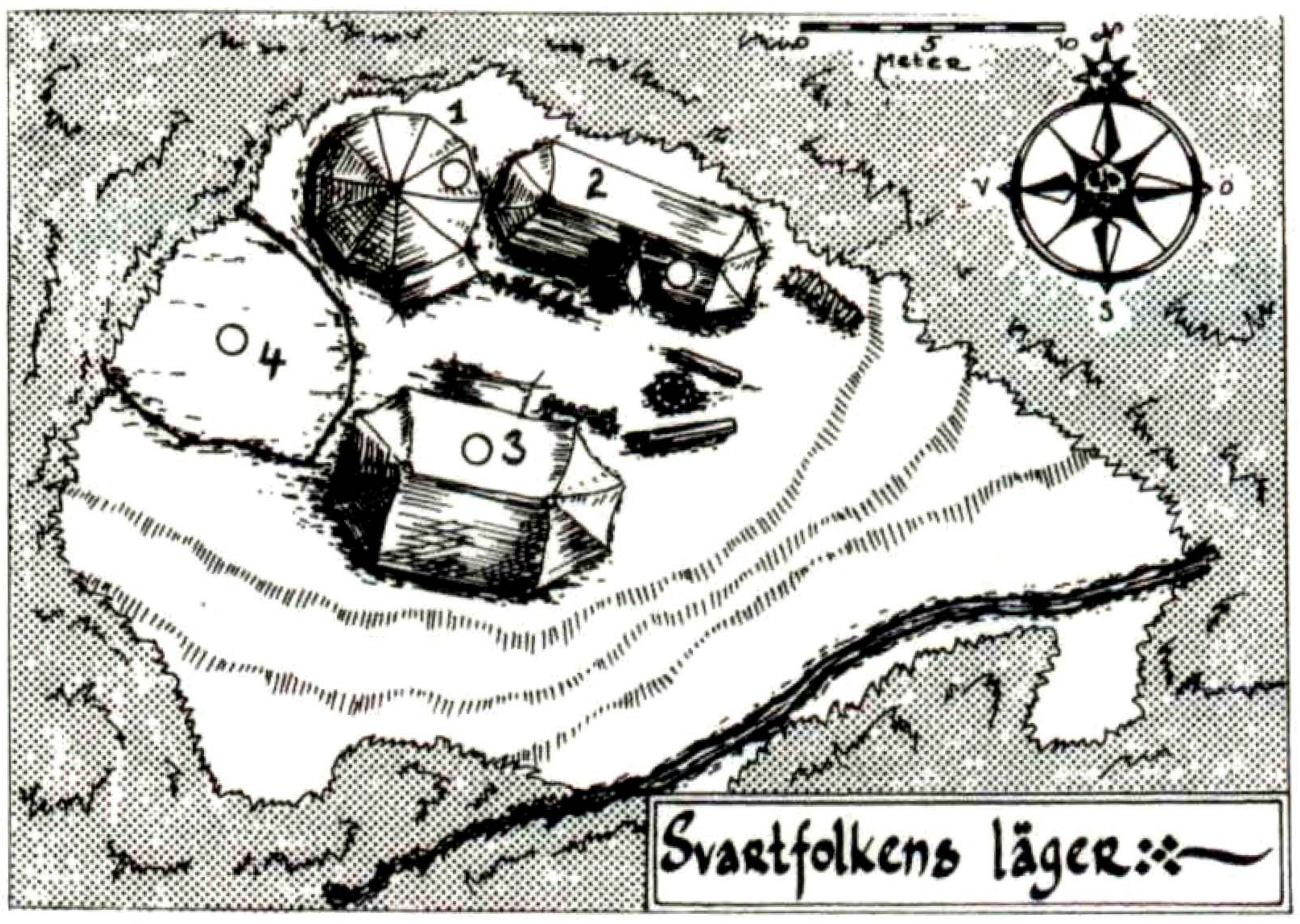
1. Värdshuset Kräklan & Svärdet
2. Borgen
3. Tjänarbostäder

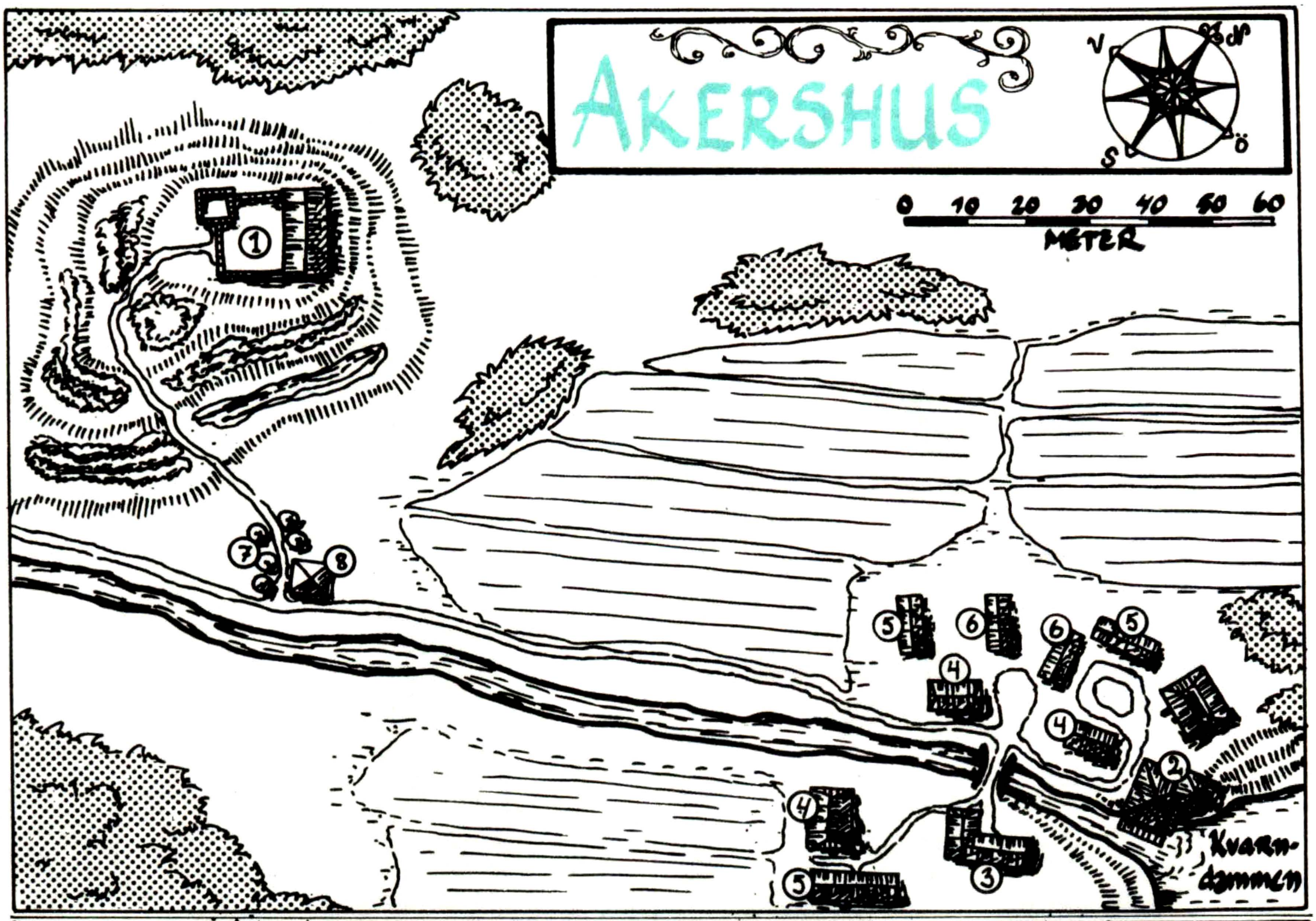
Svartfolkens läger

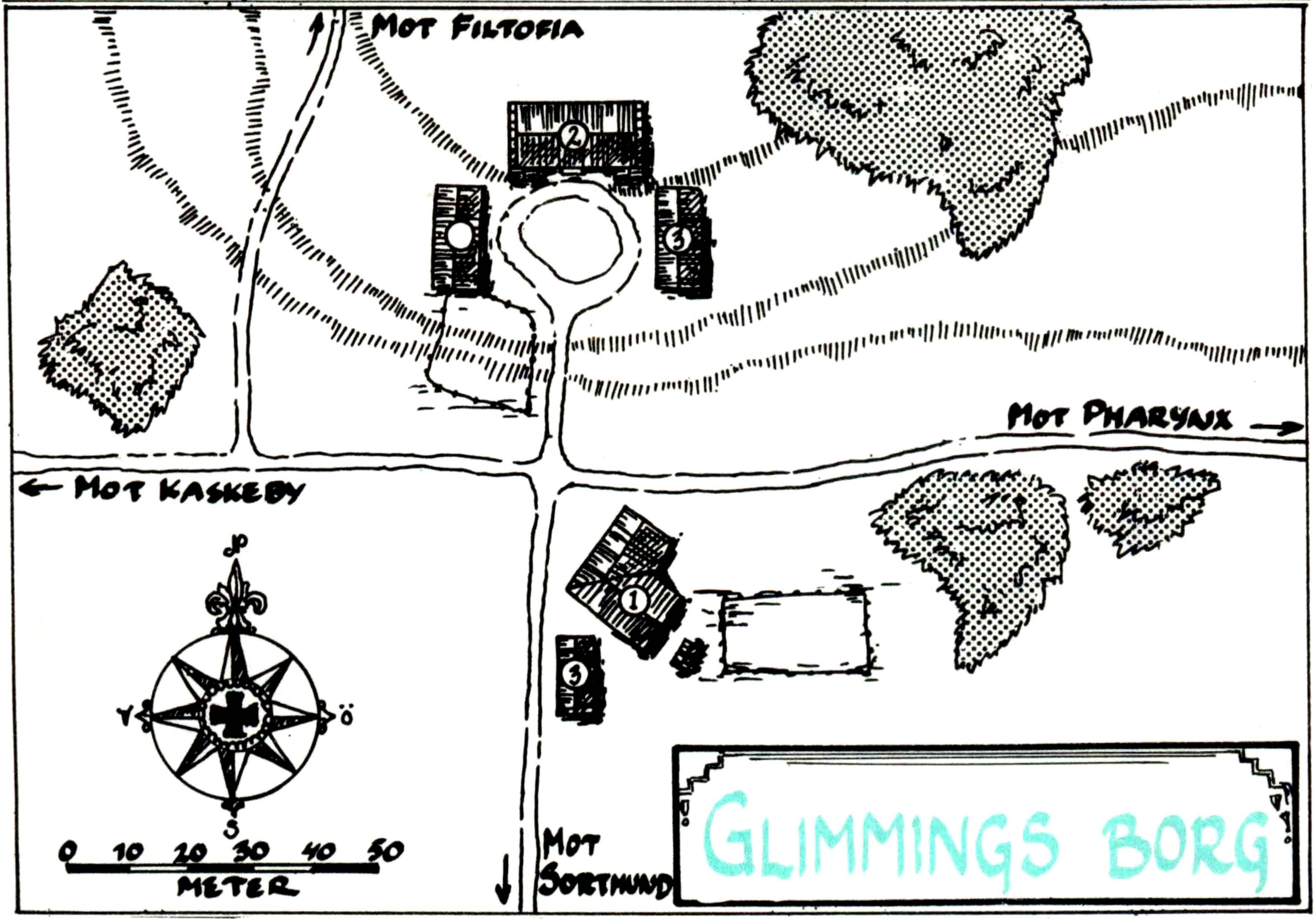
Svartalfen Lekh har slagit upp sitt härläger i skogen bara en kilometer söder om Akershus, på den södra sidan gränsen mellan Jörne och Edelfara. Skogen runt omkring är mycket tät, men här har en liten glänta huggits ut av nitiska skogshuggare. Vaktposter, mestadels svartalfer, är utplacerade två och två runt lägret. Det krävs lyckade Svåra färdighetsslag på både Smyga och Gömma sig för att man skall kunna smyga fram till lägret osedd. Vid speciella tillfällen, t. ex. vid utspisningtid, är inte bevakningen lika hård.

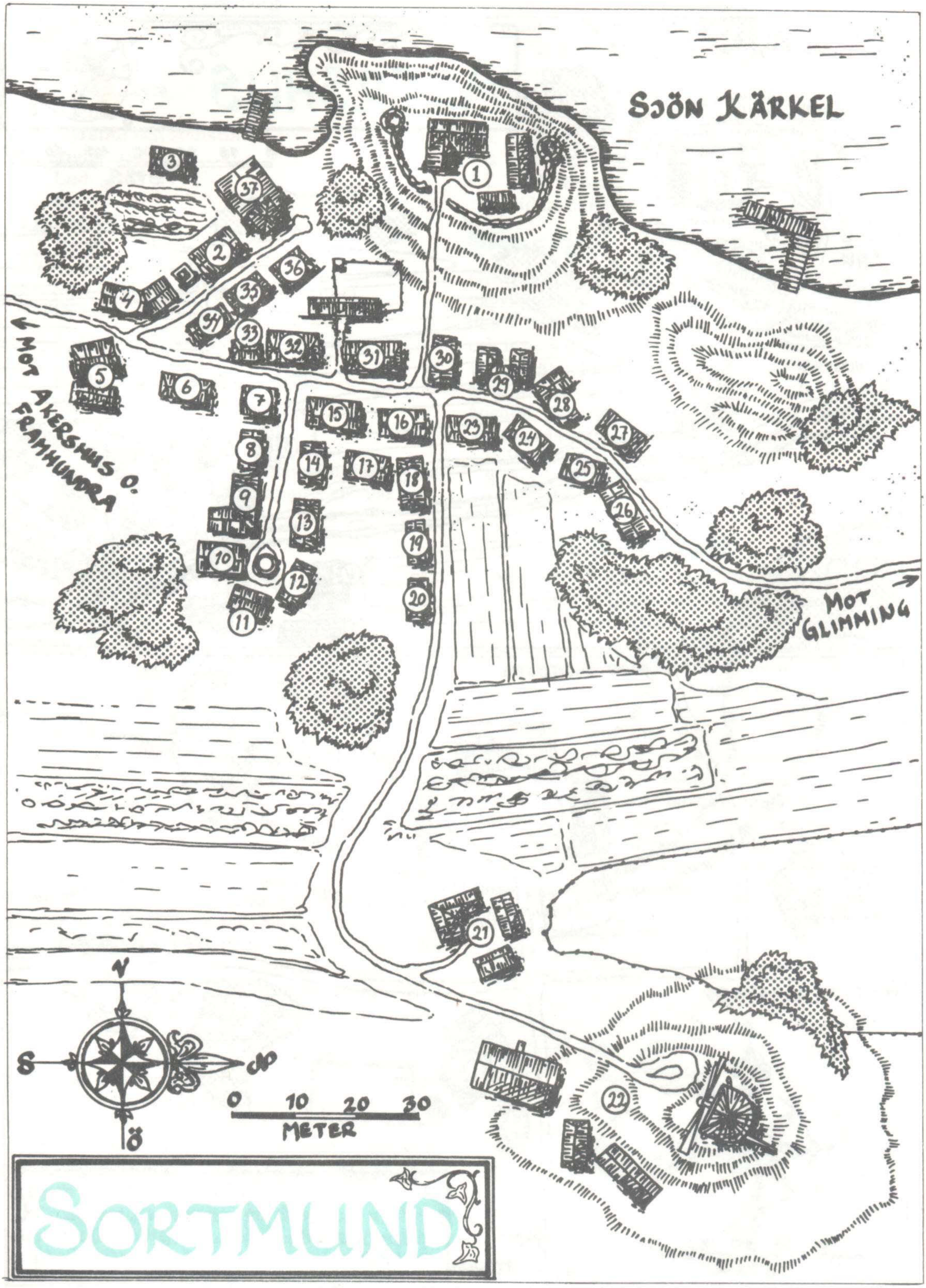
Markis Riddersmarks kassakista står i Lekhs tält, gömd under några björnfällar. I övrigt innehåller tälten bara svartfolk och deras vapen, rustningar och packning.

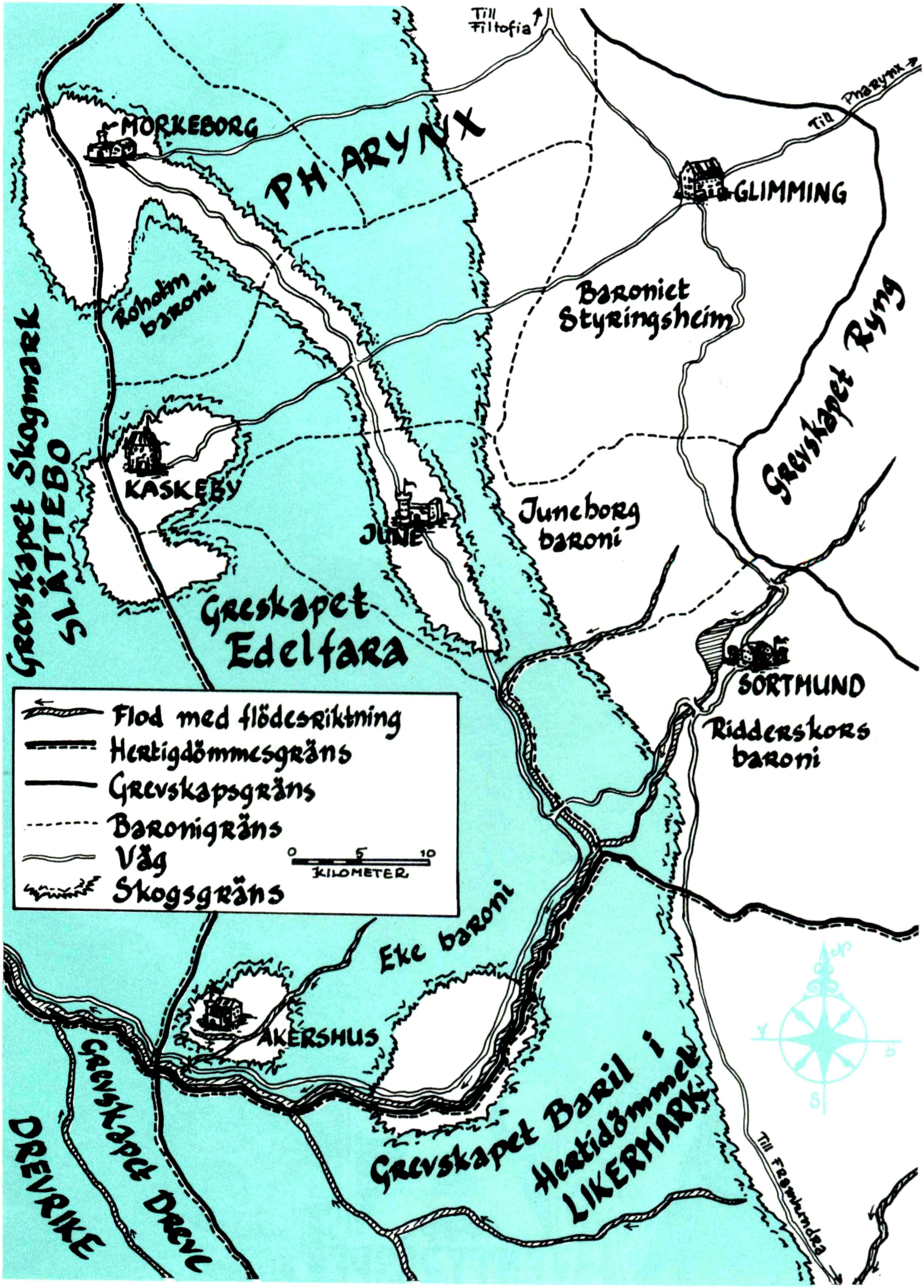
1. Lekhs tält
2. Svartalfernas tält
3. Orchernas tält
4. Ulvarnas hage




AKERSHUS
V
N
S
Ö
0 10 20 30 40 50 60
METER
①
②
③
④
⑤
⑥
⑦
⑧
Kvarn-
dammen


MOT FILTOFIA
MOT PHARYNX
← MOT KASKEBY
MOT SORTHUND
N
V
Ö
S
0 10 20 30 40 50
METER
①
②
③
GLIMMINGS BORG


SJÖN KÄRKEL
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
← MOT AKERSHUS O. FRAMHUNDRA
MOT GLIMMING →
V
S
Ö
Ö
0
10
20
30
METER
SORTMUND


Till Filtofia
Till Pharynx
MORKEBORG
PHARYNX
GLIMMING
Rohdim baroni
Baroniet Styringsheim
Grevskapet Skogmark
SLÄTTEBO
Grevskapet Ryng
KASKEBY
JUNE
Juneborg baroni
Greskapet Edelfara
SORTMUND
Ridderskors baroni
Flod med flödesriktning
Hertigdömmesgräns
Grevskapsgräns
Baronigräns
Väg
Skogsgräns
0
5
10
KILOMETER
Eke baroni
AKERSHUS
Grevskapet Drevl
DREVRIKE
Grevskapet Baril i
Hertidömmet
LIKERMARK
Till Fremundra
N
V
Ö
S

ÄVENTYRSSPEL®

12-201